



SEGA™
Master System™

© Disney

WALT DISNEY'S CLASSIC El Libro de la Selva

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

**LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA
DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS
LO UTILICEN.**

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descansé y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus

hijos presentan alguno de los siguientes: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Master de Sega.

Para emplearlo correctamente

- ① ¡No lo meta en agua!
 - ② ¡No lo doble!
 - ③ ¡No lo golpee con fuerza!
 - ④ ¡No lo exponga la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No lo estropie ni desigure!
 - ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, limpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

Como Comenzar

1. Ajusta tu Master System o Master System II de Sega según se indica en el manual de instrucciones. Conecta el controlador 1. Para dos jugadores, conecta también el controlador 2.
2. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF). Luego inserta el cartucho de The Jungle Book en la consola.
3. Enciende el interruptor (ON). Después de unos instantes aparecerá la pantalla del título de The Jungle Book.
4. Si no aparece la pantalla del título, apaga el interruptor (OFF) y asegúrate de que has instalado el sistema correctamente y que el cartucho está bien insertado. Luego vuelve a encender el interruptor.

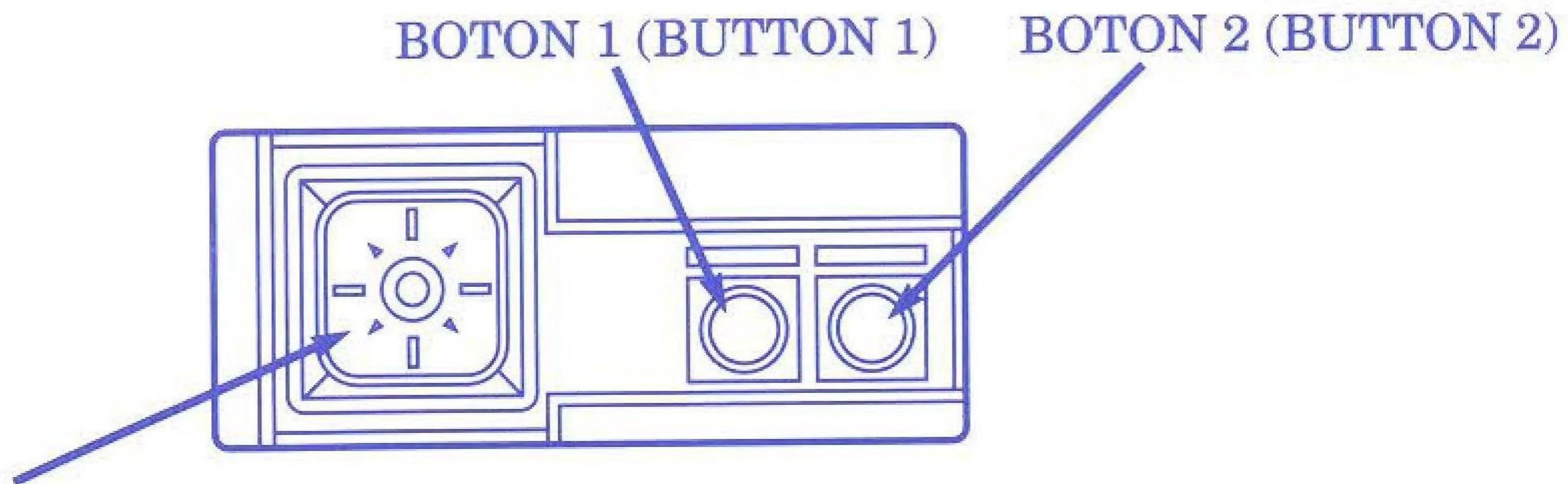
Importante: el interruptor debe estar siempre apagado antes de insertar o extraer el cartucho.

Nota: The Jungle Book es para uno o dos jugadores.



¡A TOMAR CONTROL!

Antes de iniciar el juego, recomendamos familiarizarse con los movimientos y funciones de la Almohadilla de Control.



BOTON DIRECCIONAL (BOTON D)
(DIRECTIONAL BUTTON)

LA ALMOHADILLA DE CONTROL DEL
SEGA MASTER SYSTEM.

WALT DISNEY'S CLASSIC
El Libro de la Selva

LOS DIBUJOS ANIMADOS DE DISNEY

Todo el mundo tiene su escena y su personaje favorito de The Jungle Book (El libro de la selva), y su popularidad es tan duradera que todavía sigue siendo un éxito en las pantallas de cine de todo el mundo. De hecho, ocupa el segundo puesto tras Snow White And The Seven Dwarfs (Blancanieves y los siete enanitos), en la lista de películas de dibujos animados más taquilleras del mundo.

Hecha en 1967 y adaptada a partir de una colección de historias cortas de Rudyard Kipling que fueron publicadas por primera vez en 1894, fue el último proyecto que se benefició de la colaboración personal de Walt Disney en persona, aunque él nunca llegó a ver la película terminada, pues falleció casi un año antes de que fuera estrenada.

El director Wolfgang Reitherman empleó tres años en hacer la película, con un equipo de apoyo compuesto por 70 animadores y 200 artistas y técnicos que produjeron más de 300.000 dibujos diferentes. Reitherman trabajó en Disney durante 47 años. Fue ascendiendo desde su puesto de artista, en el que, entre otras cosas, fue responsable de la lucha del dinosaurio en Fantasía, hasta su papel como productor y director. Supervisó más de 13 películas, entre las que figuran The Sword In The Stone y Winnie The Pooh, antes de fallecer en 1985.

LOS PERSONAJES

Mowgli

El cachorro de hombre. Criado en la selva por los lobos, Mowgli no desea dejarla en absoluto, pero él es confiado por naturaleza, joven e inexperto, todo lo cual hace de la selva un lugar demasiado peligroso para él. Especialmente cuando un tigre voraz reaparece en escena.

En un arranque de puro nepotismo, el director Wolfgang Reitherman incluyó a su hijo en el reparto para que diera voz al personaje. Sólo actuó una vez más para dar voz a Christopher Robin en un cortometraje de Winnie The Pooh.

Sin embargo, esta experiencia influyó claramente en el muchacho porque ahora es un productor de películas de historia natural que ha ganado premios de cine.

Baloo

El oso. Maduro, relajado y despreocupado, Baloo da a El libro de la selva la mayor parte de su atractivo. Su relación con Baggy, la pantera remilgada, y con Mowgli, proporciona la mayoría de los momentos cómicos de la película.

A lo largo de la película, el oso y la pantera simbolizan la batalla entre la razón y el corazón. Baloo sigue a su instinto, actúa espontáneamente y es impulsivo. Bagheera es reservada, lógica y dependiente. No es muy divertido tenerla por compañera a no ser que Baloo esté ahí también para que la provoque.

Phil Harris, actor y personalidad de la radio, añadió a la filosofía de Baloo, caracterizada por la vida holgazana en la selva, la forma de hablar relajada y sincopada que el personaje necesitaba. Readaptó muchas de sus líneas, particularmente la parte en donde imita a King Louie, cuando canta I Want To Be.

Like You (Quiero ser como tú) al ritmo de un tipo de jazz caracterizado por la improvisación de sonidos vocales en vez de palabras. Harris apareció en varias películas entre las que figuran The Glen Miller Story (La historia de Glen Miller) con James Stewart y Here Comes The Groom (Aquí viene la novia). Posteriormente su voz sirvió de inspiración para famosos personajes de Disney como por ejemplo Malley, el gato del callejón en The Aristocrats (Los Aristogatos) y Little John en Robin Hood.

Colonel Hathi

El elefante. Haciendo marchar a sus tropas jungla arriba y jungla abajo constantemente, el Colonel Hathi es el viejo soldado con el ceño fruncido que no le teme a nada ni a nadie excepto a su mujer. Dando órdenes a toque de trompeta y haciendo constantemente instrucción con su siempre desordenada tropa de elefantes, es un personaje enorme y ridículo que a pesar de ello sabe cuál es su deber hacia Mowgli. J. Pat O'Malley, el actor irlandés que apareció en películas como Mary Poppins, fue quien le dio voz.

Bagheera

La pantera. Es la encargada de escoltar a Mowgli desde la selva a la aldea de los humanos, una tarea que se toma muy en serio, a menudo demasiado en serio para el gusto de Mowgli. Se comporta como un guardián del cachorro del hombre leal y digno de confianza, aunque a veces un poco estirado y para quien esta responsabilidad es bastante dura, sobre todo cuando Baloo entra en escena y empieza a hacer estragos.

Disney eligió otra voz inglesa para este personaje, la del actor británico Sebastian Carot, estrella de películas tales como Secret Agent (Agente secreto) y Kismet de Hitchcock.

Kaa

La serpiente. Es un soplón poco fiable, un bicho que se desliza siseando por la selva y que con sus ojos pequeños y brillantes capaces de hipnotizar, y con sus poderosos anillos, supone una seria amenaza para Mowgli, aunque su estupidez y cobardía hacen que sea menos seria.

Disney se dio cuenta del horror que las serpientes causaban a la mayoría de público, así que trabajó mucho para crear un personaje divertido. Se cambió su apariencia dándole una nariz chata y unos ojos exageradamente redondos, como una pelota de ping-pong. Su voz fue doblada por el veterano vocalista de Disney, Sterling Hollowy que contribuyó a la filmación de Dumbo, Peter And The Wolf (Pedro y el lobo), y Alice In Wonderland (Alicia en el País de las Maravillas). Disney estaba tan satisfecho con lo bien que el personaje encajaba en la película que le hizo aparecer de nuevo al final.

Shere Khan

El tigre. La principal razón por la que la manada de lobos quiere mandar a Mowgli a la aldea de los humanos donde estará seguro, es la vuelta de Shere Khan a la zona de la selva donde ellos viven. El tigre odia y teme al hombre por lo que ve en Mowgli una oportunidad de venganza.

El tigre tiene buena pronunciación y una voz zalamera que fue doblada por el actor George Sanders, quien hizo su carrera a base de hacer el papel de canallas y villanos en más de una centena de películas, entre las que figuran All About Eve en la que ganó una oscar al mejor actor secundario. La majestuosa arrogancia de Shere Khan y su relación con Kaa llevaron a Wolfgang Reitherman a revivir a estos dos personajes en la versión de Robin Hood que Disney hizo en 1973.

King Louie

El mono. Louie gobierna a los monos desde el templo en ruinas donde celebra sus juicios. Cuando le llega la noticia de que Mowgli está cerca, ordena que le capturen para poder sacarle el secreto del fuego rojo del hombre. Su voz pertenecía a un famoso músico de jazz, Louis Prima, que grabó algunos éxitos como The Old Black Magic y I've Got You Under My Skin. Le llevaron a Disney para que junto con la banda de jazz "Sam Butera And The Witnesses" tocara música para los animadores. Su forma de pavonearse fue filmada en un estudio para actuaciones en directo y luego la grabación fue animada para crear la escena en donde los monos cantan y bailan en el templo. A Prima le gustó tanto el personaje que pidió que alargaran su papel.

LA BANDA SONORA

Parte del eterno encanto de The Jungle Book se debe a las canciones clásicas que proporcionan a la película la mayoría de sus momentos memorables. Hay seis en total, cinco de las cuales fueron escritas por el equipo de Robert B y Richard M Sherman, que había sido galardonado con un oscar y que anteriormente había escrito canciones para producciones tales como Mary Poppins. The Bare Necessities, escrita por Terry Gilkyson, fue nominada para un óscar en la categoría de Mejor Canción Original.

La banda sonora es una de las más populares de Disney, tanto los singles como los elepés fueron otra vez éxitos discográficos en 1993. Cuando en 1968 fue puesta a la venta por primera vez en el Reino Unido, la banda sonora llegó a colocarse entre los cinco mejores puestos de las listas de éxitos, donde permaneció durante un año. Dos años después se reestrenó y volvió a las listas ocupando el puesto 25.

La música de The Jungle Book, que incluye 19 piezas, fue puesta a la venta recientemente a un precio de oferta por Pickwick DSMCD 457 SE.

EL JUEGO

OBJETIVO

Escoltar a Mowgli a través de la selva hasta la aldea, recogiendo gemas, encontrando a Bagheera y derrotando a Shere Khan, el tigre, durante el camino.

COMO COMENZAR

De la pantalla del título pasas a la pantalla de START/OPTIONS (comenzar/opciones). Pulsa el botón START para empezar a jugar. OPTIONS te lleva a la pantalla de opciones.

OPCIONES

Difficulty (dificultad): hay tres niveles, EASY (fácil), NORMAL (normal) y HARD (difícil), lo preajustado es NORMAL, de manera que si no cambias el nivel, cada vez que empiezas el juego estarás en el nivel normal.

Sound Test (prueba de sonido): si pulsas esto podrás probar la colección de efectos de sonido que incluye el juego.

Triggers (gatillos): saltar/disparar.

Estas opciones están preajustadas a los mismos botones cada vez que comienzas el juego, pero puedes cambiarlos en la pantalla de opciones para ajustar los que a tí te gusten.

Exit (salida): te lleva de vuelta a la pantalla START/OPTIONS.

LA PANTALLA

El juego ocupa toda la pantalla.

Un símbolo de serpiente aparece en la parte superior izquierda e indica la energía de Mowgli. Los golpes que reciba como consecuencia de objetos (ej. cocos) arrojados a él por los malos, reducirán esta energía. Cuando la energía se acabe Mowgli habrá perdido una de sus tres vidas.

Una cifra que aparece en al parte inferior izquierda de la pantalla indica las vidas que quedan.

El número que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla indica el número de gemas colecciónadas.

CONTROLES

Para controlar a Mowgli tienes que utilizar el controlador. Si pulsas el botón de fuego y la parte superior/izquierda/derecha del botón direccional Mowgli saltará en la dirección correspondiente. Mowgli puede saltar y colgarse de enredaderas y parras. Si pulsas la parte inferior y superior Mowgli trepará y bajará de enredaderas verticales. Si pulsas la parte iquierda/derecha Mowgli se moverá en tales direcciones. Si pulsas el botón de fuego Mowgli apachurrará una banana que saldrá disparada, lo cual supone un solo tiro. Puedes utilizar esto para detener a los malos que acosan a Mowgli.

COLECCIONABLES

Durante su viaje por la selva Mowgli encontrará una serie de objetos útiles. Estos objetos aparecerán aquí y allá cuando Mowgli dispare a los racimos de bananas que cuelgan en diferentes partes de la pantalla.

HEART (corazón): repone dos segmentos de la energía de Mowgli.

HEAD (cabeza): proporciona una vida extra.

TWO BANANAS (dos bananas): dobla en 50 tiros la capacidad de disparo de Mowgli.

FIGLEAF (hoja de higuera): te permite empezar de nuevo en el mismo nivel en caso de que pierdas una vida.

BOOMERANG (bumerang): aumenta la capacidad de tiro de Mowgli, rebota.

TRIBAL MASK (máscara tribal): te hace invencible por un periodo de tiempo limitado.

NIVELES

Para tener éxito Mowgli tiene que completar cada uno de los niveles ateniéndose a una serie de condiciones. Cada uno tiene un límite de tiempo de nueve minutos.

LA JUNGLA DURANTE EL DIA

Tienes que recoger 8 gemas.

EL GRAN ARBOL

Tienes que recoger 8 gemas.

Kaa

Cuando hayas recogido las 8 gemas Mowgli tiene que pelear con Kaa, la serpiente, en lo alto del Gran Arbol.

RONDA MATUTINA

Salta entre los elefantes del Colonel Hathi recogiendo frutas para bonos. Un error te lleva al siguiente nivel sin que hayas perdido la vida.

JUNTO AL RIO

Utiliza objetos para cruzar el río y poder alcanzar a Bagheera.

EN EL RIO

Encuentra a Bagheera. Flota río abajo sobre la barriga de Baloo, esquivando a los malos y a los diferentes obstáculos.

LA ALDEA

Encuentra a Bagheera. Abrete camino en la aldea abandonada esquivando a los monos y demás peligros.

Louie I

Pelea con King Louie en las ruinas.

LAS RUINAS

Alcanza a Bagheera antes de que el templo se desmorone sobre ti.

Louie II

Una vez hayas encontrado a Bagheera tienes que luchar con King Louie otra vez.

LA JUNGLA AL OSCURECER

Recoge 8 gemas en la selva mientras se oculta el sol.

LA JUNGLA DURANTE LA NOCHE

Recoge 8 gemas en la oscuridad de la noche.

SHERE KHAN

Derrota al enorme tigre salvaje en una batalla a vida o muerte.

A lo largo de cada nivel Mowgli se enfrentará a numerosos peligros: ej. monos que le arrojan cocos, peces saltarines, cocodrilos, moscas, serpientes, escorpiones, rocas que se desprenden de las paredes, pinchos, etc. Los golpes y choques agotan su energía así que evítalos o dispara contra ellos.

Si Mowgli se cae desde una gran altura o al agua le costará una vida.

Puedes disponer de ayuda extra en forma de colecciónables (mencionados anteriormente). ¡Las pequeñas serpientes verdes, así como los cocodrilos, permiten que Mowgli salte más alto si sabes cómo manejarlos!

PUNTUACION

Tu puntuación aumenta matando malos y recogiendo bonos en forma de manzanas y cocos. Cuando Mowgli termine un nivel recibirá un bono que dependerá del tiempo que le haya llevado completarlo y del número de gemas que haya recogido.

El juego termina cuando hayas derrotado a Shere Khan.

The Virgin logo is a stylized, handwritten-style word "Virgin" in blue ink. The letter "V" has a long, sweeping stroke that extends downwards and to the right, crossing over the other letters.

SEGA™ Master System™

The Jungle Book™ © Disney ® Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH

This game is Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA MASTER SYSTEM™.

'SEGA' is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

Patents:

U.S. No. 4,026,555; Canada No. 1,082,351;
France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999;
Japan No. 1,632,396; Germany No. 2,609,826.

PRINTED IN JAPAN